
Le Monde
d'Isvadar

Bienvenue dans le monde d'Isvadar.

Félicitations pour votre achat!

Nous avons passé d'innombrables heures à l'élaboration de ce monde et nous avons encore plusieurs idées pour amener ce jeu plus près de la perfection.

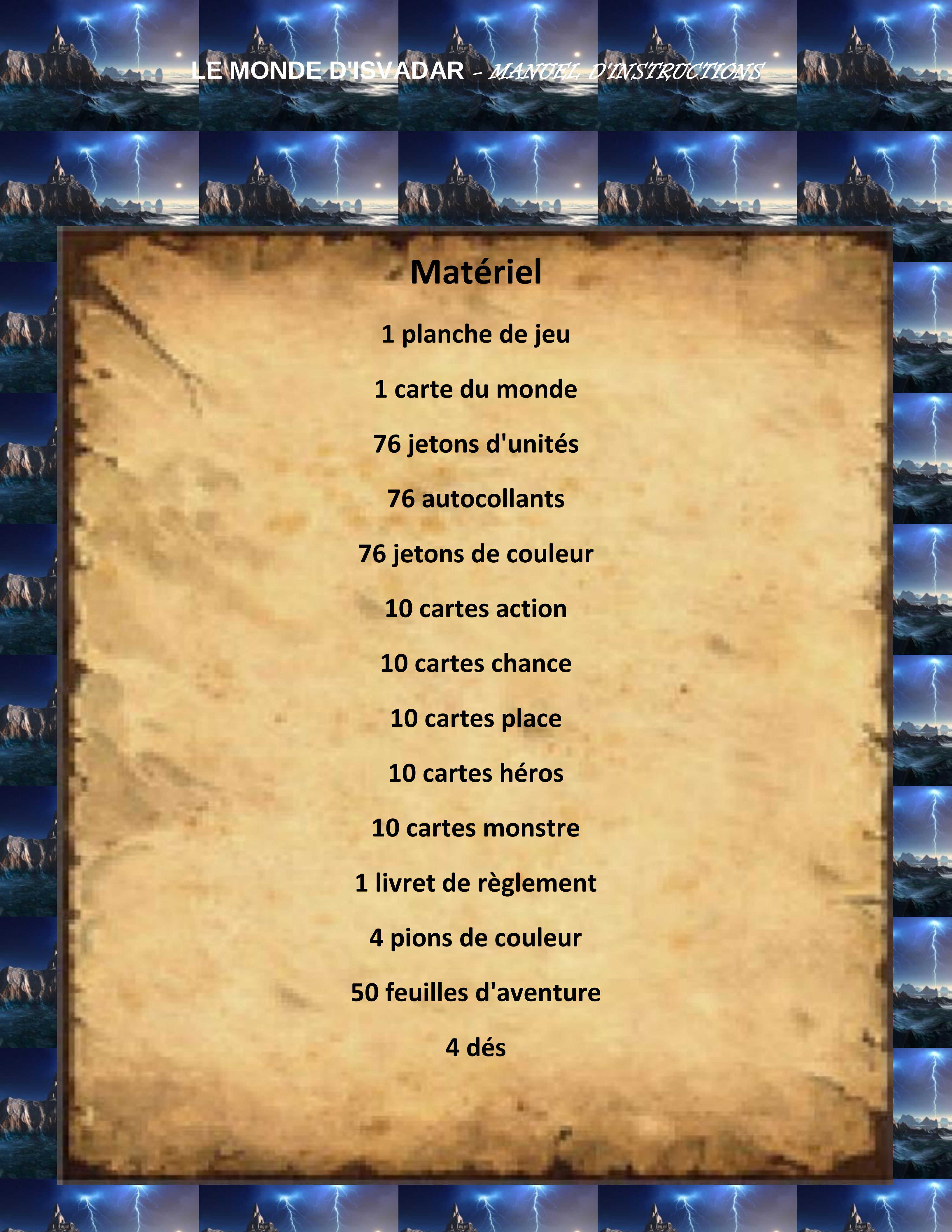
Ce jeu répondra à tous vos besoins de divertissements et de stratégies que vous recherchez dans un jeu comme celui-ci.

Le monde d'Isvadar a été conçu pour que chaque partie jouée soit une nouvelle expérience complètement différente de la précédente.

Le jeu prend place dans les années 3E206 dans le monde fictif d'Isvadar où plusieurs races vivent ensemble pour le meilleur et pour le pire.

Nous espérons que le jeu vous plaira et si vous avez des commentaires ou suggestions, n'hésitez-pas à nous contacter à l'adresse suivante:

lescreationskiojin@bell.net



Matériel

1 planche de jeu

1 carte du monde

76 jetons d'unités

76 autocollants

76 jetons de couleur

10 cartes action

10 cartes chance

10 cartes place

10 cartes héros

10 cartes monstre

1 livret de règlement

4 pions de couleur

50 feuilles d'aventure

4 dés

Comment jouer?

Avant de commencer

1. Prenez toutes vos cartes héros, mélangez-les et formez un paquet.
2. Donnez la première carte sur le dessus du paquet à la première personne à votre gauche, puis à la suivante en suivant le sens horaire et ainsi de suite jusqu'à vous.
   (Important: vous ne pouvez pas choisir votre héros)
3. Chaque héros fait partie d'une race dont l'information se trouve sur l'endos de la carte héros. Chaque joueur choisit un pion de couleur et le dépose sur la case de départ sur le tableau de jeu. Chaque joueur doit avoir un jeton d'une couleur différente, même entre alliés. Si plusieurs joueurs font partie de la même race, ils peuvent dès le départ décider de faire une alliance. Cependant, chacun possède sa propre armée et peut donc trahir les autres. Si tous les joueurs font partie de la même race, remettez les cartes ensemble et redistribuez. *Vous n'êtes pas obligé de prendre le jeton de la couleur correspondante à celle de votre territoire.
4. Déposez un autre jeton de votre couleur choisi et déposez-le sur le territoire correspondant à votre race.
5. Voir la section *Bonus selon les races* pour connaitre votre armée de départ. Déposez sur le territoire correspondant à votre race les jetons représentant votre armée de départ. Exemple: Si vous êtes un Murasarien, vous commencez avec un soldat d'infanterie lourde. Vous prenez donc un soldat de l'emballage nommé « Infanterie lourde » et vous le déposez sur votre territoire.

Tout au long de la partie, vous pourrez compléter votre armée à toutes les fois que vous tombez sur la case ***« Marché ».*** *Vous pourrez alors vous fier sur la feuille de valeur pour connaître les prix. Attention: une seule pièce par catégorie de combattants. Si vous avez plusieurs combattants de la même catégorie, vous additionnez leurs points de vie sur votre feuille* ***Aventure.***

Débutez le jeu

1. *Lancez le dé 12 faces et avancez le nombre de cases obtenues par le dé.*
2. *Si vous tombez sur une case Action , Bataille ,Voyage ou Chance , prenez une carte correspondante à la section.*
3. *Case Plan tactique: Vous avez le choix entre aller au marché ou envahir un territoire.*
4. *Case bataille: Suivre les mêmes instructions que pour un duel avec un autre joueur. La personne à votre droite lancera les dés pour le monstre.*
5. *Case marché: vous pouvez acheter votre armée selon votre or disponible et selon la feuille de marché.*
6. *N'oubliez pas d'inscrire sur votre feuille* ***Aventure*** *vos possessions.*

7. *Case chance: Suivez les instructions. Vous pouvez utiliser la carte immédiatement ou la conserver pour plus tard.*
8. *Si vous tombez sur une case **« Invasion »**, vous pouvez prendre votre armée et envahir n'importe quel territoire adjacent. (Vous pouvez aller dans l'océan seulement si vous avez un bateau). Voir la section « Comment combattre sur la carte de bataille ».*
9. *Si deux joueurs tombent sur la même case, une décision devra être prise. Les joueurs peuvent choisir conjointement de faire une paix temporaire, mais si l'un des deux choisit d'attaquer, l'autre n'a pas le choix d'accepter. Voir la section « comment combattre avec votre héros ».*

Comment combattre avec votre héros

(Duel: deux joueurs sur la même case ou combattre un monstre, carte bataille)

1. *Quand une bataille est déclarée, vérifiez la vitesse de votre héros. Si la vitesse de votre personnage est plus élevée, vous lancez les dés en premier.*
2. *Le premier joueur lance le dé à 6 faces et exécutera l'action prescrite sur sa carte correspondant au numéro tiré du dé.*
3. *L'adversaire déduit ses points de vie de son total actif et l'inscrit sur sa feuille **Aventure.***
   a. *Si la description correspond à une attaque normale, référez-vous à l'icône en haut à gauche de votre carte héros et en vous fiant à la valeur de son attaque faites la différence avec la valeur de la défense de votre ennemi (représenté par un bouclier). La différence obtenue représente les points de vie perdus par l'ennemi.*

b. *Exemple d'une attaque normale: Le joueur ayant la plus grande vitesse lance le dé et obtient le chiffre 2. Sur cette ligne, la phrase suivante y est inscrite: Attaque normale. Le joueur vérifie la valeur de son attaque normale sur sa carte personnage. Sa valeur physique est de 7, il décide alors d'attaquer physiquement son adversaire. Ce dernier possède un bouclier de 4. Il a donc perdu 3 points de vie (7 - 4 = 3). Il est impossible de recevoir 0 point de dommage. Le plus bas possible est de*

4. *Il est possible pour un joueur de s'enfuir. Voici la procédure à suivre:*
   a) Le joueur doit vérifier sa vitesse
   b) Il lance ensuite deux dés 6 faces.

c) Si le résultat du dé est supérieur à sa vitesse, le joueur peut s'enfuir. Si vous perdez votre chance de vous enfuir vous perdezaussi votre tour pour la prochaine ronde.

5. *Quand un combat éclate avec un monstre, vous pouvez éviter la bataille si vous êtes de la même race. Par exemple, si un combat a lieu contre un squelette de race Damnés, si votre personnage est également un Damné, (exemple, la reine des Damnés) vous pouvez éviter ce combat et même le prendre dans vos rang lors des prochains duel. Si vous êtes gagnant du combat contre le monstre vous pouvez récolter le nombre de pièce d'or inscrit sur le symbole d'une pièce d'or sur la carte du monstre.*
6. *Les duels se terminent lorsque l'un des adversaires n'a plus de point de vie.*
7. *Lorsque vous êtes mort, vous devez amener votre jeton dans le temple d'Althéna....*
8. *Vous pouvez revenir au jeu selon les critères suivants:*
   A) Si vous jouez en groupe de 2-3 personnes : Vous passez votre tour 2 fois avant de revenir au jeu.

B) Si vous jouez en groupe de 4 personnes : Vous passez votre tour 3 fois avant de revenir au jeu.
C) Si vous jouez en groupe de 6 personnes: Vous passez votre tour 2 fois avant de revenir au jeu.
D) Si vous jouez en groupe de 8 personnes et plus: Vous passez votre tour une fois avant de revenir au jeu.

9. Le gagnant du duel gagne la somme d'argent indiqué sur le territoire de l'ennemi qu'il a battu. (Exemple: si vous avez battu un Nain, vous vérifiez sur le territoire des Nains quel est le chiffre inscrit à côté de la pépite d'or.) Vous ajoutez alors ce montant sur votre feuille ***Aventure***.

Comment combattre sur la carte de bataille

(Case Invasion)

1. *Vous pouvez seulement envahir les armées des territoires adjacents aux vôtres. (Frontières des territoires se touchants)*
2. *Pour placer votre armée, vous devez distribuer vos effectifs sur trois lignes. La première ligne sera votre première vague lors des attaques. Il est conseillé de positionner vos combattants de corps à corps dans cette ligne. La deuxième ligne est pour les unités de magie et de missile. Votre troisième ligne constitue vos remplaçants pour la deuxième et première vague. Attention, si vous avez un territoire avec de multiples territoires adjacents, votre troisième ligne sera très utile, car si vous vous faites attaquer par-derrière, elle deviendra votre première ligne. L'unité catapulte et tour de garde sont les seules unités qui peut être placée sur la quatrième ligne. Elles sont donc très protégées.*
3. *Pour savoir quelle armée attaquera en premier, les deux joueurs lancent le dé et celui qui a le plus grand nombre peut attaquer et recommencez de nouveau la procédure jusqu'à la fin de la bataille. Référez-vous à votre feuille Marché pour connaitre leur niveau de dommage et de vie (il est recommandé d'inscrire les numéros sur la page Aventure).*
4. *S'il y a égalité, vous relancez le dé car les deux camps se sont battus à égalité et aucun blessé n'a été reporté. N'oubliez-pas que certaines unités ont des bonus contre d'autres types d'unités.*

5. Toute unité de combat rapproché ne peut avoir une portée plus longue qu'une ligne d'ennemis. (Donc, un archer et tout type de magiciens peuvent avoir une portée de deux lignes ennemis tandis qu'une unité infanterie légère peut avoir une ligne seulement puisqu'elle fait partie d'une unité de combat rapproché.)
6. Si vous vous retrouvez sans territoire, vous devenez un rebelle chez vous. Vous pouvez toujours composer une armée avec vos héros. Si vous tombez sur « Invasion», vous pouvez envahir votre territoire seulement pour le gagner à nouveau.
   Si vous réussissez, vous pourrez poursuivre le jeu normalement.
7. La bataille se termine quand tous les soldats d'une armée meurent. L'armée attaquante peut battre en retraite à n'importe quel moment, mais devra accorder trois rondes gratuites à l'armée défensive.

Si vous manquez d'argent ou simplement si vous voulez vous débarrasser d'un territoire, vous devez retirer vos soldats du territoire (sauf la tour de garde) et les déplacer dans un autre territoire que vous possédez avant de le vendre. Si personne n'accepte le prix, n'importe quel joueur ayant un territoire adjacent au territoire abandonné peut demander un duel pour gagner le territoire. S'il y a plus de deux héros, celui ayant la plus grande vitesse affrontera le gagnant du duel des plus lents. Après le duel, les héros défaits devront suivre la même procédure que lorsqu'ils meurent lors d'un duel.

8. Un petit bateau perd un tour une fois dans l'eau et une fois pour débarqué vos troupes (donc 2 tours en tout).
9. Un large bateau ne prend qu'un tour pour aller sur l'eau et débarquer vos troupes.

Unités spéciales

*** Un mage de lumière peut guérir une unité à concurrence de 20 PV, mais seulement une fois par bataille, et ce, au départ d'une ronde uniquement.***

Un sorcier peut causer 15 PV de dommage à n'importe quel ennemi, mais seulement une fois par bataille, et ce, au début de la ronde uniquement.

*** Un gardien peut créer un bouclier sur une unité pendant une bataille, mais seulement une fois par bataille. Tous les dommages sont réduits de moitié.***

***Un diplomate peut être utilisé pour offrir la paix, offrir une alliance, échanger des pièces d'or ou d'unité militaire entre joueur et même utilisé l'armée ou unité tactique de l'autre joueurs lors de votre tour. Toute demande doit être fait en silence et écrit sur le parchemin de diplomatie. Si un traité de paix ou une alliance est accepté vous devez vous mettre d'accord sur la durée du nombre de tour et être obligé de le respecter. Pour chaque échange d'or ou d'unité vous pouvez le faire sans alliance mais pour utilisé l'armée de l'autre joueur dans une alliance vous devez lancer 2 dés 6 faces et obtenir un double.

***Un espion peut être utilisé pour démasquer un autre espion ou s'il n'y en a pas, le joueur ayant l'espion va toujours avoir

l'immunité pour la première ronde de combat entre armés. Il peut également regarder la carte aventure de son adversaire en tout temps.

***Un assassin peut tuer une unité tactique comme les espions, les diplomates ou autres assassins s'ils se retrouvent sur le même territoire. Lorsque la situation se produit, le joueur concerné doit lancer 2 dés 6 faces et celui qui obtient un double tue automatiquement l'unité adverse.

***Une tour de garde permet de renforcer les défenses de son pays. Un maximum d'une tour par joueur peut être acheté. La tour pendant les combats entre armées fait un dégât de 5 points supplémentaire à chaque tour normal, même si le joueur qui en a la possession ne gagne pas la ronde. La tour peut seulement attaquer la première ligne d'attaque ennemie.

****La catapulte permet de créer une quatrième ligne d'attaque. Vu son niveau, le joueur qui en a la possession doit faire une ronde normale contre son adversaire et si le résultat est un 6, vous pouvez choisir quelle unité il va toucher, en plus d'un tour normal de vos unités. (Si vous vous faites attaquer par derrière, la catapulte va être la première à être touchée.)*

Le sanctuaire Hymisrien 3
La terre Bestiale 3
Les montagnes naines 9
La forêt Illarienne 5
Les Hysmiriens
Réserve Nordique 4
L'île des Exclus 6
Les Bestiaux
La forêt des damnées 4
Les Nains
La terre Impériale 8
Les Elfes des bois
La plaine fertile 10
Les Kiojinois
La forêt noire 4
Les Demis-Elfes
Les Damnés
7
Les Impériaux
La terre libre
La terre aride
Les Orcs 5
L'île sanglante 5
Les Elfes noirs
Les Elfes de sang
La terre interdite 2
Les Barbares
L'île Murasarienne 7
Les Murasariens

Les Démons

L'unité Héros commence toujours avec les mêmes points de vies et d'attaque que sur votre carte principale. Chaque unité Héros est unique à leur

	$	PV	Dom.
Infanterie lourde	12	25	7
Archer	7	8	8
Hoplite	8	15	5
Sorcier	20	15	12
Mage de lumière	15	15	5
Gardien	20	20	5
Cavalerie légère	20	30	10
Cavalerie lourde	30	50	12
Espion	10	N/A	N/A
Diplomate	5	N/A	N/A
Assasin	15	N/A	N/A
Petit bateau	15	N/A	N/A
Grand bateau	30	N/A	N/A
Catapulte	25	30	20
Tour de garde	20	50	5
Infanterie légère	5	10	5
Milice	2	5	2
Dragon	50	80	15
Potion de vie	10	20	0
Potion de Téléportation	15	0	0
(Téléporte héros ou armée ou vous voulez)			

Défense/ Attaque	Infanterie légère	Infanterie lourde	Archer	Phalange	Sorcier	Mage de lumière	Gardien	Cavalerie légère	Cavalerie lourde	Héros	Milice	Tour de garde	Catapulte	Dragon
Infanterie légère	N/A	X2	X2	X2	N/A	N/A	N/A	X2	X2	X2	N/A	x2	x2	X2
Infanterie lourde	N/A	N/A	N/A	N/A	X2	N/A	X2	N/A	X2	X2	N/A	N/A	x2	X2
Archer	X2	X2	N/A	X2	N/A	N/A	N/A	X2	X2	X2	N/A	x2	x2	x2
Phalange	N/A	N/A	X2	N/A	X2	N/A	N/A	,-10 hp	,-5 hp	X2	N/A	N/A	x2	x2
Sorcier	X2	X2	X2	X2	N/A	X2	N/A	x2	X2	X2	N/A	x2	N/A	X2
Mage de lumière	X2	X2	N/A	X2	N/A	N/A	X2	x2	X2	X2	N/A	N/A	N/A	N/A
Gardien	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	X2	N/A	N/A	N/A	N/A
Cavalerie légère	N/A	X2	X2	X2	X2	N/A	N/A	N/A	X2	X2	N/A	x2	N/A	x2
Cavalerie lourde	N/A	N/A	N/A	X2	X2	N/A	X2	N/A	N/A	X2	N/A	N/A	N/A	x2
Héros	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	x2	N/A	N/A
Milice	N/A	x2	x2	x2	N/A	N/A	N/A	N/A	x2	x2	N/A	x2	x2	x2
Dragon	N/A	N/A	x2	N/A	x2	x2	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	x2	x2	N/A
Tour de garde	N/A	N/A	x2	N/A	x2	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	x3	x2
Catapulte	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	x2



Infanterie Légère :



Infanterie Lourde :



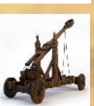
Archer :



Assasin :



Mage noir :



Catapulte :



Diplomate :



Dragon ;



Espion :



Tour de garde :



Guardien :



Cavalerie Lourde :



Héros :



Hoplite/Phalange :

Grand bâteau :



Cavalerie Légère :



Prêtre de lumière :



Milice :

Petit Bâteau :

École de Magie et leur sous-groupes
Obscure : Nécromancie, glace
Démoniaque : Feu,
Lumière : Spirituelle, hysmirienne
Nature : Terre, eau, vent

Bonus selon les races

Barbare Fierté Guerrière
+1 Infanterie légère
Orc Soif de sang
+1 dommages pour chaque dommage contre une armée
Imperial Cavalerie expérimentée
+1 Cavalerie légère
Nom du bonus : Puissance obscure
Damné Puissance obscure
+1 black mage
Elfe noir Secret noir
+1 espion
Nom du bonus : Tireur d'Élite
Elfe des bois Tireur d'Élite
+1 archer
Kiojinois Défenseur du peuple
+1 Hoplite
Nains Marchandage aiguisé
+25% de plus de gain d'or par case départ traversée
Hysmirien Défense contre le mal
+50% résistance dégât magie démoniaque
Elfe de sang Courroux
+1 assassin
Démon Peur innée
+2 attaque physique contre ces races humaines (Kiojinois, impérial, Demi Elf, Barbare)
Murasarien Maître d'épée
+1 Infanterie lourde



Demi-Elfe **Protecteur de la terre**

+1 gardien

Bestiale **Régénération bestiale**

+1 point de vie par tour pour le héros.